МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЁТА

Путеводитель по Зоне №1

Логово рептилоидов

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

МУТАНТЫ
ТОЧКА ОТСЧЁТА

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.

Руководитель проекта и ведущий разработчик: Томас Хёренстам.
Соиздатель на английском языке: Крис Бёрч.
Авторы: Торстен Альм («Логово рептилоидов»), Петтер Бенгтссон («Семейное гнёздышко»), Джонас Ферри («Семя зла»), Матиас Лиля («Оракул Серебряного яйца»), Томас Хёренстам (правила дальних путешествий), Нильс Карлин (конструктор чудовищ).
Оформление обложки: Ола Ларссон.
Художник-иллюстратор и картограф: Рейне Розенберг.
Художественный руководитель: Кристиан Гренет.
Вёрстка и предпечатная подготовка: Дэн Алгстранд.
Перевод на английский язык: Мартин Ларссон.
Вычитка: Т. Р. Найт.

Перевод на русский язык: Константин «Доктор Кот» Смыков.
Редактор: Анастасия «Хима» Гастева.
Корректорская работа: Татьяна Антипова, Мария Шемшуренко, Константин Смыков, Александр Ермаков.
Адаптация дизайна и макета: Александр Ермаков.
Обработка графических файлов карт: Мария Шемшуренко.
Вёрстка: Мария «Марэн» Шемшуренко.
Руководитель проекта (русское издание): Александр Ермаков.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 29 апреля 2019. Срок годности не ограничен.
Подписано в печать 8 апреля 2019. Формат 60×90/8 (220×290 мм).
Гарнитуры TT Barrels, Dited, B52 и Supermolot Condensed. Бумага мелованная. Печать офсетная. Тираж 500 экз.

Перевод и издание на русском языке© ООО «Студия 101», 2019.
Текст и иллюстрации © Game Ark Limited, 2016. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.



ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЗОНЕ

Добро пожаловать на страницы первого *«Путеводителя по Зоне»* для игры *«Мутанты. Точка отсчёта»*. Здесь ты найдёшь массу полезных дополнительных материалов. Если ты игрок — остановись, не читай дальше. Эта книга предназначена исключительно для глаз ведущего.

Основная часть книги посвящена описанию четырёх особых секторов Зоны — в дополнение к тем, что описаны в 15 главе книги правил. Особый сектор можно разместить в любом квадрате Зоны по выбору ведущего.

К каждому особому сектору Зоны в комплекте идут две карты.

- На карте ведущего есть несколько небольших подписанных иллюстраций. Они показывают, какие места этого сектора особенно интересны, и помогают понять, чего от него ожидать. Не показывай эту карту своим игрокам.
- На карте игроков эти иллюстрации отсутствуют — эту карту можно показать сразу после того, как их персонажи войдут в особый сектор. Все карты игроков собраны в конце этой книги. Кроме того, карты для игроков можно скачать с сайта *«Студии 101»*.

После раздела с особыми секторами находится блок правил, описывающих путешествия на большие расстояния, а после него, в самом конце, ты найдёшь конструктор чудовищ, который посредством нескольких таблиц и пары кубиков поможет тебе создать собственного чудовищного обитателя Зоны.

Если у тебя появятся вопросы или ты просто захочешь обсудить материалы из *«Путеводителя по Зоне»*, на нашем официальном форуме www.karlmunchausen.ru есть раздел, посвящённый игре *«Мутанты. Точка отсчёта»*.

ЛОГОВО РЕПТИЛОИДОВ

В глубинах Зоны, на крохотном островке посреди чёрных вод, покоится огромная металлическая туша. Разведчики утверждают, будто это не что иное, как подводный корабль Древних — настоящая сокровищница, полная удивительных артефактов, и, как водится, охраняемая ужасными чудовищами. Персонажи игроков могут отправиться в этот особый сектор случайно или намеренно, соблазнившись слухами о сказочных богатствах таинственного корабля.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Небольшой островок, находящийся неподалёку от берега в водах крупнейшего водоёма Зоны (океана, моря или полноводной реки), покрыт густыми зарослями цепкого кустарника и хилых деревец. Единственное, что отличает его от любого другого похожего островка, — это исполинская металлическая труба, издалека напоминающая выброшенную на берег тушу неведомого морского чудовища. Эта труба, сделанная Древними из удивительно прочного металла, длиной вполне может потягаться с самим Ковчегом, а высотой — со многими руинами Зоны. В небе над островом кружат пти-

цы-мусорщики, а над башенкой, торчащей посреди гладкого корпуса загадочной трубы, курится дымок.

Металлическая труба — это древняя атомная подлодка. Её внутренности почти разрушены неумолимой поступью времени, но в тёмных глубинах корабля ещё можно отыскать немало сокровищ. Коридоры подлодки разделены герметичными переборками. Люк, имеющийся в каждой переборке, можно отпереть или герметизировать поворотом большого красного колеса. Едва живой реактор подлодки продолжает вырабатывать какие-то крупицы энергии: в некоторых отсеках древнего судна до сих пор теплятся тусклые огоньки ламп аварийного освещения. Корабль от носа до кормы пропах рыбой и водорослями.

Рубка: башенка на спине подлодки используется как дозорная вышка. Там же находится люк — самый простой способ попасть внутрь древнего корабля (если ты, конечно, не из тех мутантов, что умеют дышать под водой — см. ниже). В рубке всегда дежурит один из рептилоидов (см. ниже) — для того чтобы пробраться к самой подлодке незамеченным, потребуется встречная проверка скрытности (проверка становится сложной (–2), если дело происходит днём).

В рубке можно отыскать герметично закрытый шкафчик, в котором находится полностью функционирующий акваланг (см. стр. 195 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*). Протиснувшись сквозь люк, персонажи могут попасть на мостик и двинуться далее — в тесный коридор, ведущий вглубь тёмного чрева подлодки.

Мостик: относительно просторное помещение, заставленное стеллажами со сломанной аппаратурой и ослепшими стеклянными мониторами. Прямо посреди мостика возвышается толстая металлическая колонна — основание самой высокой из установленных на крыше рубки мачт. Пол мостика усыпан старой бумагой и странным, невиданным утилем.

Рептилоиды хранят здесь своё оружие — к стенам прислонены копья, трезубцы, луки и набитые стрелами колчаны. Любой, кто решит осмотреть валяющееся на полу добро, найдёт отличный морской бинокль (см. стр. 196 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*). Колонна в центре комнаты — это перископ, сквозь который Данте, предводитель рептилоидов, обозревает окрестности.

Камбуз: длинное помещение, заставленное шкафчиками, скамьями и стеллажами, сделанными из заржавевшего от времени металла. Вдоль стен устроены кладки — аккуратные ряды влажно поблёскивающих зеленоватых яиц. В дальнем конце камбуза установлена металлическая бочка с раскалёнными углями. Поднимающийся над ней дым уходит в трубу, которая тянется через весь отсек и выходит наружу сквозь старательно законопаченную дыру в обшивке. Эта простая конструкция позволяет поддерживать на камбузе комфортную для яиц температуру.

Кроме того, на камбузе находится артефакт, который наделяет племя рептилоидов немалым по меркам Зоны могуществом и влиянием — древняя опреснительная установка. К несчастью, это удивительное устройство слишком велико и слишком глубоко интегрировано в конструкцию подводной лодки, чтобы его можно было демонтировать и унести с собой, а для работы ему необходим мощный источник электроэнергии. Тем не менее, пока реактор работает, а подлодка спокойно лежит на берегу, опреснитель может без проблем производить до 50 порций чистой воды в сутки.

В шкафчиках и на стеллажах камбуза можно найти кучу всевозможного кухонного утиля (от разделочных досок и сковородок до ножей) и d6 порций еды.

Кают-компания: корабельная кают-компания — главное место сбора рептилоидов. Большая часть членов племени спит и принимает пищу именно в этом помещении. Рептилоиды разобрали и вытащили из отсека почти всю мебель, чтобы разместить на полу свои лежаки, циновки и матрасы. Запах рыбы здесь особенно силён.

Офицерская кают-компания: бывшая офицерская кают-компания служит Данте тронной залой. Трон альфа-самца племени сделан из теннисной судейской вышки. Табло Данте использует при разборе судебных тяжб между членами племени. Большую часть своего времени Данте проводит именно здесь, наслаждаясь подношениями своих соплеменниц. Здесь же обычно обретается и Септина.

Каюта капитана: этот отсек украшен множеством безделушек (в первую очередь в глаза бросаются выцветшее полотнище большого красного флага и карты неведомых берегов и акваторий). В каюте имеется просторная душевая кабинка и сверкающий стальной гальюн. Кабинка служит Данте спальней. Водопровод здесь ещё функционирует, и в душе даже иногда бывает горячая вода. В каюте капитана можно найти отлично сохранившиеся морские карты и кое-какой интересный утиль (см. таблицу утиля, стр. 267 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*). Морские карты — эквивалент артефакта карта Зоны (см. стр. 198 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*).

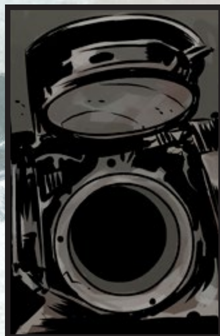
Каюты офицеров: в офицерских каютах живут самые высокоранговые самки племени. Каюты почти пусты, но в некоторых из них можно наткнуться на загадочный мореходный утиль. Для простого мутанта это место выглядит как гулкая металлическая пещера, про-

ЛОГОВО РЕПТИЛОИДОВ

РУБКА



ЛЮК НА МОСТИК





МАШИННОЕ ОТДЕЛЕНИЕ

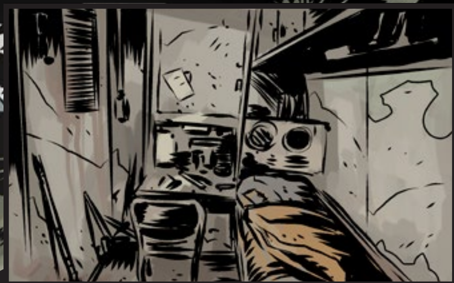


РЕАКТОР

пахшая водорослями, тиной и разбросанным по полу сухим тростником.

Кубрик: помещения матросского кубрика расположены вдоль главного коридора подлодки. Чести натянуть здесь свой гамак удостаиваются лишь лучшие из воительниц племени.

Радиорубка: тесное помещение по правому борту в носовой части подлодки. В единственном вращающемся кресле покоятся мумифицированные человеческие останки. На иссохший череп до сих пор надеты большие наушники. Железячник может вернуть старую радиостанцию к жизни — для этого ему придётся пройти проверку ремесла (–1). Скорее всего, в эфире будет лишь шипение помех, но кто знает, может, героям удастся услышать и что-нибудь более осмысленное.



КАЮТА КАПИТАНА

Машинное отделение: узкий трап ведёт вниз, в машинное отделение подводной лодки. Большая часть этого помещения затоплена заражённой водой (инфильтрация Гнили, 1 пункт). Винты и ведущие к ним валы сломаны, а в корме подлодки зияет громадная, скрытая под водой пробоина. Сквозь эту пробоину рептилоиды могут пробираться на подлодку и покидать её незаметно для стороннего наблюдателя.

Торпедный отсек: торпедный отсек находится на самом носу подводной лодки. В этом помещении когда-то располагался арсенал древнего корабля, но время пощадило лишь пару насквозь проржавевших торпед. Эти торпеды накрепко застряли на полках — чтобы сдвинуть одну из них с места, потребуется проверка силы (–3). Более того, при перемещении торпеды хоть на сколько-нибудь значимое расстояние без помощи транспортного средства или тележки требуется проверка силы (–2).

Торпеды — оружие могучее, но очень громоздкое и неудобное. Железячник может попытаться вернуть в строй любую из оставшихся торпед (проверка ремесла). Мощность взрыва такой торпеды равна 10.

Пусковой люк одного из двух торпедных аппаратов открыт — сквозь него в отсек можно забраться прямо с берега. Рептилоиды редко бывают в торпедном отсеке и не знают об этом люке.



ТОРПЕДНЫЙ ОТСЕК

Реактор: реакторный отсек подводной лодки расположен на корме, рядом с машинным отделением. Дверь в этот отсек давно и прочно приржавела, и для того, чтобы попасть внутрь, её нужно вскрыть или выломать, нанеся ей не менее 25 пунктов урона. Реактор протекает, и в отсеке уровень заражения Гнилью равен 3 (по 1 пункту Гнили в минуту).



Грузовой трюм: главные складские помещения древней подлодки находятся на носу, прямо под торпедным отсеком. Большая часть трюма затоплена (инфильтрация Гнили, 1 пункт), поэтому, чтобы добраться до самого склада, героям предстоит для начала открыть приржавевший люк (проверка силы (–2)). Коридор там настолько узкий, что одновременно к двери сможет с трудом протиснуться только один человек.

На складе персонажи найдут остатки неприкосновенного запаса провизии (см. ниже) и — если хочешь поощрить героев за любознательность — случайный артефакт.

ОБСТАНОВКА

Подлодка — это логово большой группы ящероподобных зверомутантов. Они поселились на острове исключительно потому, что там тише и спокойнее, чем в окрестностях, и ещё не до конца осознали, какое сокровище им при этом досталось.

Впрочем, мир и спокойствие — вещи преходящие, и по Зоне уже начинают расползаться слухи о набитом богатствами подводном корабле. До недавнего времени рептилоидам ещё удавалось пресекать поползновения отдельных любителей поживиться древними сокровищами, но несколько дней назад к подлодке подошёл «Мародёр», корабль капитана Оссиана, кровожадного пирата и грозы побережья.

Первую атаку пиратов рептилоидам удалось отбить, и Оссиан отступил, понеся тяжёлые потери. Вот уже несколько дней морские разбойники зализывают раны и готовятся к новому штурму. Оссиан и его люди — опытные бойцы, но рептилоидов просто-напросто больше, к тому же древнюю подлодку, как оказалось, не так-то просто взять на абордаж.

ОБИТАТЕЛИ

Рептилоиды — разумные человекоподобные рептилии неизвестного происхождения. Прежде у них никогда не было своего Ковчега, но на этой подлодке их племя живёт уже несколько поколений. Это невысокие (ростом чуть больше метра) существа с зеленоватой шкурой.

Все рептилоиды рождаются самками, способными при необходимости менять пол и становиться самцами. В племени всегда только один самец — именно он и становится альфой племени. Если альфа-самец погибает или начинает давать слабину, сильнейшая самка меняет пол и либо становится новым альфой, либо вызывает старого альфу на поединок. Победитель этого поединка остаётся, а проигравший изгоняется из племени.

Данте. Нынешний альфа племени рептилоидов — могучий и высокий, под два метра, зверомутант, вооружённый автоматом и одетый в зелёную армейскую куртку. Цель Данте — увеличить численность племени и выстроить на острове постоянное поселение. Данте не доверяет чужакам, но ни за что не упустит своего, если услышит какое-нибудь дельное предложение. Если ситуация будет развиваться не лучшим образом, Данте поступит весьма прагматично — попытается спасти собственную шкуру. Не сумев бежать, он перейдёт к переговорам.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 3.
Навыки: лидерство 4, драка 3, проворство 3, стрельба 3, влияние 3.
Броня: 3.
Снаряжение: сапёрная лопатка (эквивалент импровизированной дубинки), 3d6 патронов, зажигалка, рюкзак.
Артефакты: автомат, (см. стр. 194 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*).

Септина. Сильнейшая самка племени, грозная воительница, которая держит в страхе всех своих соплеменников. Септина презирает Данте за трусость и ждёт удобной

возможности свергнуть его и стать новым альфа-самцом. Септина носит цветастую футболку и не гнушается пускать в дело свой ревущий зубастый артефакт — бензопилу.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 2, смекалка 3, эмпатия 2.
Навыки: лидерство 3, драка 4, проворство 2, стрельба 2.
Броня: 3.
Снаряжение: бутылка топлива (10 порций), 8 стрел.
Артефакты: арбалет, бензопила (см. стр. 195 и 196 книги «*Мутанты. Точка отсчёта*»).

Воительницы. Помимо Данте и Септины, племя насчитывает ещё 50 самок — от едва вылупившихся детёнышей до покрытых шрамами старух. Средний рост взрослой воительницы — порядка 130 сантиметров.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 1, эмпатия 1.
Навыки: драка 2, проворство 3, стрельба 2.
Броня: 3.
Снаряжение: острога или трезубец (эквивалент самодельного копья), самодельный лук или праща, 4 стрелы.

Капитан Оссиан. Высокий, костлявый мужчина с обветренным лицом и чёрной, тронутой сединой бородой. Оссиан мечтает стать правителем Зоны, и ничто не остановит его на пути к намеченной цели. Он далеко не трус, но и безрассудным человеком его тоже не назовёшь — в сражении он старается не лезть вперёд и командует издалека. Во время переговоров он мгновенно переходит от лести к угрозам и обратно, и любого старается использовать в своих интересах. Время от времени он разражается громким смехом безо всякой видимой причины. Имя Оссиана овеяно громкой (хотя и дурной) славой, так что персонажи игроков вполне могут услышать о нём или увидеть его лично задолго до встречи у логова рептилоидов, например, в Ржавом Замке (см. стр. 224 книги «*Мутанты. Точка отсчёта*») или у Гончих Ада (см. стр. 221 книги «*Мутанты. Точка отсчёта*»).

Характеристики: телосложение 4, ловкость 5, смекалка 3, эмпатия 4.
Навыки: разведка 2, лидерство 4, драка 3, проворство 3, стрельба 4, понимание 4, проницательность 2, влияние 4.
Достоинства: трус.
Мутации: живой магнит, биокинез.
Снаряжение: мачете, самодельный пистолет, 11 патронов, 8 порций еды, 2 порции воды, бутылка с выпивкой (10 порций), фигурка Капитана Крюка (талисман).
Артефакты: компас (см. стр. 199 книги «*Мутанты. Точка отсчёта*»).

Пираты. Сильные и выносливые мутанты, одетые в драную и порядком поношенную одежду. Пираты находятся в отчаянном положении, поскольку запасы еды и воды на борту «Мародёра» подходят к концу, взять подлодку с ходу не удалось, и на корабль вернулось всего 17 бойцов.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 2, эмпатия 1.
Навыки: драка 2, проворство 2, стрельба 3, понимание 2.
Мутации: одна случайная мутация.
Снаряжение: мачете или самодельный нож, самодельный пистолет или самодельная винтовка, d6 патронов, d6 порций еды, d6 порций воды.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ РЕПТИЛОИДОВ

Рептилоиды — одна из разновидностей зверомутантов (см. стр. 176 книги «*Мутанты. Точка отсчёта*»), а потому мутаций как таковых у них нет, но есть другие полезные способности:

- Невосприимчивость к Гнили ниже 3 уровня заражения.
- Двойной ряд зубов и острые когти (урон 2, качество +0 при проверках драки).
- Кислотные слюнные железы (урон 1, дистанция: ближняя, качество +0 при проверках стрельбы).
- Метаболизм, позволяющий им обходиться без воздуха в течение 15 минут.
- Грубый и примитивный диалект. Героям потребуется проверка понимания, чтобы найти с ними общий язык.

АРТЕФАКТЫ

На борту подлодки можно найти массу ценных артефактов:

- акваланг в рубке;
- бинокль на мостике;
- морские карты в каюте капитана;
- торпеды в торпедном отсеке;
- один случайный артефакт в грузовом трюме;
- опреснительная установка на камбузе.

Кроме того, у пиратов есть «Мародёр» и моторная лодка (см. ниже). Если ты не хочешь, чтобы они попали в руки персонажей игроков, убедись, что транспортные средства будут уничтожены в сражении с рептилоидами.

ЕДА, ВОДА И ПАТРОНЫ

Рядом с опреснителем стоит бочка с 60 порциями чистой воды.

Запасов еды на подлодке практически нет — рептилоиды добывают пищу рыбалкой, и пойманную рыбу обычно едят сырой. В грузовом трюме (см. выше) хранится несколько коробок древних консервов (2d6 пор-

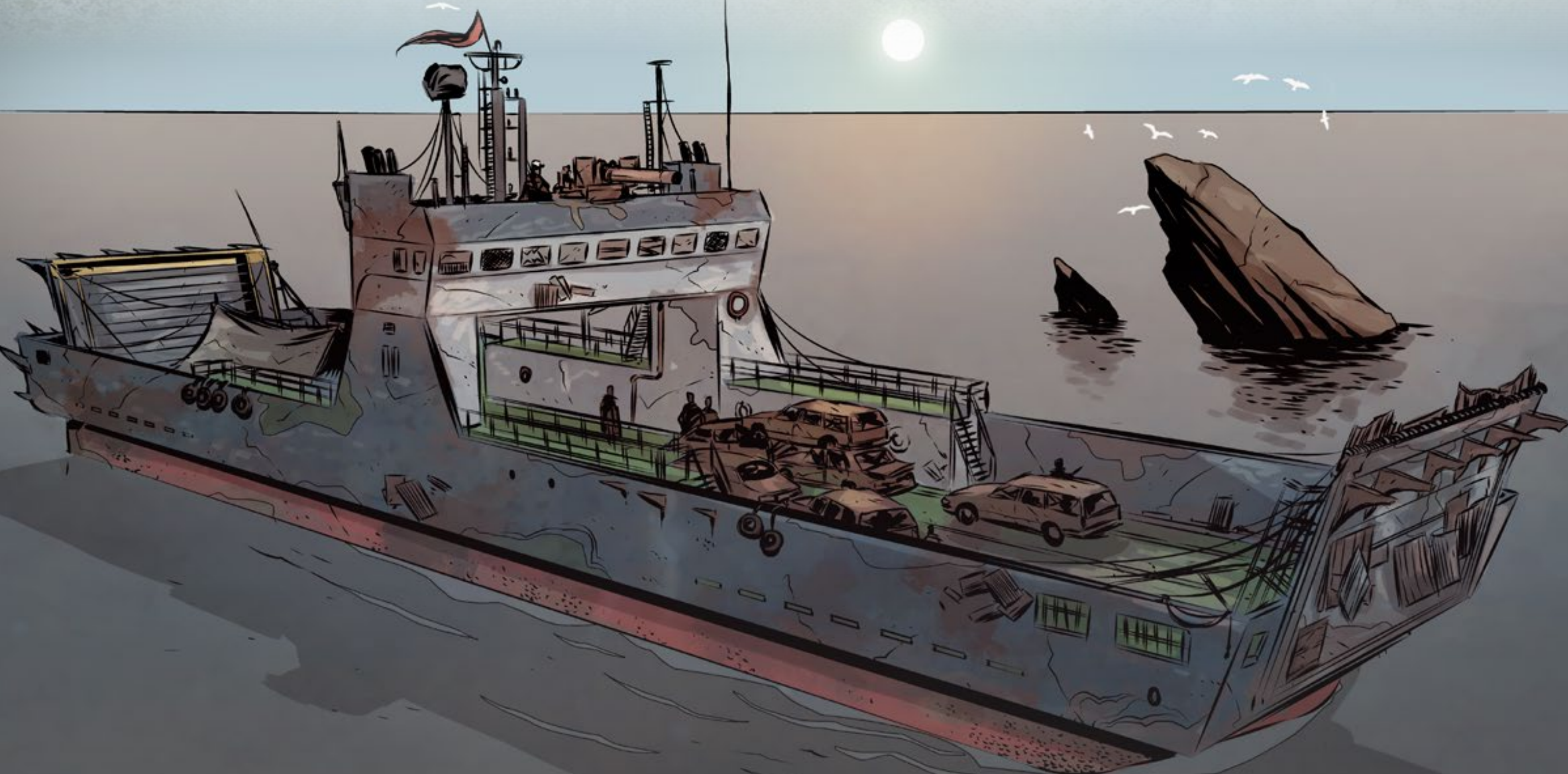
ций чистой еды и 3d6 порций еды, заражённой Гнилью) и небольшой ящичек с патронами (3d6 штук).

На «Мародёре» запасы еды, воды и патронов ограничены тем, что у каждого пирата есть при себе.

СОБЫТИЯ

Когда персонажи игроков впервые окажутся в окрестностях острова, вокруг будут царить тишина и покой. Для того чтобы добраться до самого острова, героям понадобится какое-нибудь плавательное средство. Если в группе нет железячника, можешь сказать, что в камышах неподалёку покачивается на воде самодельный плот (возможно, даже с утыканным стрелами трупом пирата на борту). Если тебе покажется, что по пути к подлодке герои ведут себя излишне громко и неосторожно, можешь натравить на них гнездящихся на острове птиц-мусорщиков (см. стр 185 книги «*Мутанты. Точка отсчёта*»).

- Рептилоиды принимают персонажей игроков за пиратов Оссиана, устраивают засаду и нападают, когда герои приближаются к подлодке. Персонажи могут попытаться отбиться или вступить в переговоры и решить дело миром. Для того чтобы найти общий язык и пустить в ход влияние, герои должны будут пройти проверку понимания.
- В подходящий момент — будь то самый разгар битвы или кульминация сдвинувшихся с мёртвой точки переговоров — сквозь пелену густого смога прорывается тёмная громада «Мародёра», и пираты бросаются в атаку! Позволь персонажам игроков действовать по собственному усмотрению — пусть они сами решают, выбирать какую-нибудь сторону в новом сражении или попытаться воспользоваться неразберихой в своих интересах.
- Пираты не станут сражаться до последней капли крови и отступят, как только сочтут, что нанесли рептилоидам достаточно серьёзный ущерб. План Оссиана — измотать противника, а затем сломить сопротивление зверомутантов последним сокрушительным ударом.
- Если персонажи игроков не вступят в битву на стороне пиратов, Данте попытается переманить их на свою сторону. Данте рассчитывает на временный союз, но договорённость может стать более долговечной, если герои проявят способности к дипломатии.
- Данте хочет, чтобы герои проникли на борт «Мародёра» и убили капитана Оссиана. В награду он предлагает один из хранящихся на подлодке артефактов.
- Оссиан тоже не прочь заключить с героями союз. Его можно найти на «Мародёре», рыщущем в прибрежных водах вокруг островка. Впрочем, Оссиан и сам может попытаться выйти на персонажей игроков. Союзники нужны старому пирату только затем, чтобы захватить подлодку, — как только дело будет сделано, он предаст их, не колеблясь ни секунды. Впрочем, громилам и железячникам он может предложить постоянное место в рядах своего поредевшего экипажа.
- Пираты наносят новый удар. Если герои сражаются на стороне Оссиана, опиши, как пираты безо всякой пощады режут и рубят всех, кто попадается им на пути, — взрослых рептилоидов, детей и старух.



«МАРОДЁР»

«Мародёр» — это автомобильный паром, на котором Древние когда-то перевозили свои ездовые машины через реки и озёра. На палубе корабля в беспорядке разбросаны ржавые остовы этих машин и небрежно натянутые палатки — там пираты спят и укрываются от непогоды. Берлога самого Оссиана находится на мостике, на крыше которого установлена здоровенная самодельная пушка. Управляется с пушкой её изобретатель — железячник по имени Грос (используй параметры пирата, но добавь навык ремесла 2). Сейчас в арсенале «Мародёра» хранится четыре заряда для этой пушки. Когда Оссиан сходит на берег, командование «Мародёром» принимает первый помощник Эрье. «Мародёр» обладает параметрами корабля (см. стр. 113 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*), который помимо мощного двигателя оснащён не менее мощным самогонным аппаратом (на борту «Мародёра» хранится где-то полбочки крепкой выпивки). Кроме того, к бортам парома пришвартовано несколько самодельных плотов, а на подъёмнике для спасательной шлюпки подвешена моторная лодка (см. стр. 199 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*).

Ты можешь использовать «Мародёра» как часть события «Заманчивая цель» (см. стр. 139 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*), которое может произойти с героями незадолго до того, как они наткнутся на остров рептилоидов.

Если персонажи игроков захотят перейти на другую сторону, сейчас для этого самое время.

- Септина решает, что пришло время бросить Данте вызов и стать новым альфой племени. Она запирается в своей каюте или находит укромный уголок в лесу, чтобы переждать трансформацию в самца. Заметив её отсутствие, Данте понимает, к чему всё идёт, и просит персонажей игроков найти и убить Септину до того, как та вернётся и бросит ему вызов.
- Если Септину не остановить, она вызовет Данте на дуэль. Пока идёт схватка за место альфы, персонажам игроков (неважно, заключили они союз с пиратами или нет) предоставляется уникальная возможность застать рептилоидов врасплох или попросту обшарить древнюю подлодку сверху донизу. Естественно, они могут попытаться выступить посредниками между Септиной и Данте и, убедив вожаков забыть на время о распрях, объединить рептилоидов в борьбе против пиратов.

ОРАКУЛ СЕРЕБРЯНОГО ЯЙЦА

Разведчики рассказывают, что человек из Серебряного яйца, который живёт на болотах, знает ответы на любые вопросы. Поговаривают даже, что ему известно, как отыскать Эдем. Впрочем, разведчики также рассказывают, что за любое знание нужно платить, и тот, кто получил ответы и сумел вернуться, нередко меняется навсегда.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Над топкой поверхностью раскинувшегося где-то на просторах Зоны болота возвышается огромный серебристый конус. Сколоченные из досок помосты, тянущиеся над стоячей водой, соединяют эту фантастическую конструкцию Древних с кучкой установленных на сваи хижин. Серебряное яйцо, как его называют разведчики, служит пристанищем для отшельника по имени Закария. Одни утверждают, что он способен провидеть будущее, другие говорят, что его заговоры приносят удачу, третьи же считают его воплощением самого чёрного зла.

Паломники со всей Зоны стекаются к таинственному Яйцу, чтобы услышать пророчества знаменитого Закарии, оставить ему подношения (в основном воду и еду) и поспешно отбыть восвояси. Охраной пророка, учётом даров и упорядочиванием посетителей занимаются Стражи Яйца — жители деревеньки, выросшей у подножия серебряной башни. Возглавляет Стражей фанатично преданный Оракулу мутант по имени Греглас.

Серебряное яйцо — это космический челнок с орбитальной станции Союза «Мимир». Он построен с использованием технологий Титанов, так что большая часть его обстановки и содержимого покажется персонажам игроков чем-то таинственным и непостижимым. Силовой установкой челноку служит ядерный реактор, и вся технологическая начинка Яйца (за исключением двигателя)

до сих пор исправно работает. Система охлаждения реактора сбрасывает отработанную горячую воду обратно в болото — пар, постоянно поднимающийся над трясиной, окутывает челнок густой туманной пеленой.

Лагерь паломников: ближайший к деревне сухой островок, на котором устроено кострище и разбито несколько палаток. Именно здесь немногочисленные паломники ожидают аудиенции у Оракула.

Хижины Стражей: Стражи Яйца живут в небольшой деревеньке у подножия челнока. Их немудрёные хижины из дерева, утиля и тростника установлены на сваях, вбитых в топкую болотистую почву. Все хижины соединены хлипкими деревянными помостами. Самый широкий и крепкий помост ведёт к Яйцу. В воде под деревней обитает рыба-пасть (см. стр. 185 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*) — она питается в основном отбросами и трупами жертв Закарии (см. ниже), но если в воде окажется кто-нибудь живой, она не побрезгует и им...

Хижина Грегласа: жилище предводителя Стражей обставлено очень скудно. Самое ценное, что можно найти внутри, — это немного еды и воды. Параметры Грегласа приведены на стр. 14.

Хижина Данианны: пол этой хижины устлан шкурами различных чудовищ, добытых юной воительницей. На стене висит оберег из клыков секача, а с потолка свисают украшения из перьев и костей. Ничего более ценного в хижине нет.

Площадь Подношений: у самого подножия челнока, прямо напротив входного люка, Стражи Яйца возвели широкий помост, где Греглас, сидя за старой школьной партой, ведёт учёт посетителей. Он заносит имена паломников в специальную книжицу в чёрной обложке и каждому вручает металлическую пластинку с номером. Рядом с партой стоит большой стальной сундук на колёсиках — именно там хранятся все подношения. Внутри сундука находится куча интересного утиля, d6 порций еды и d6 порций чистой воды.

Шлюзовой отсек: входной люк челнока открывается автоматически, и процесс этот сопровождается негромким шипением и разлетающимися во все стороны клубами пара, потревоженного сбросом избыточного давления. Изнутри этот тесный отсек отделан белоснежным пластиком и мерцающими световыми панелями, изрисованными разноцветными оккультными символами.

Каждого, кто заходит в шлюзовой отсек, немедленно обдаёт облаком газа, с шипением бьющего из трубочек на стенах и потолке. Облако обеззараживает посетителей, выводя из организма всю не перманентную Гниль (выведение пунктов Гнили таким образом не исключает того, что какие-то из них могут стать перманентными, как это обычно происходит — см. стр. 130 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*). Если захочешь попугать героев шипением заполняющего отсек полупрозрачного газа — действуй, не сдерживай себя!

В самом центре шлюзового отсека находится лестница, по которой можно подняться на верхнюю палубу челнока (там располагается мостик) или спуститься на среднюю (кают-компания, кубрик и медотсек) и нижнюю палубу (машинное отделение, криокамеры и посадочный отсек).

Если персонажи окажутся внутри по приглашению, голос Оракула позовёт их наверх, на мостик, и попадающиеся по дороге двери будут открываться перед ними автоматически. В противном случае им придётся открывать двери самостоятельно — персонаж, который успешно пройдёт проверку понимания, догадается, что для этого нужно нажать расположенную рядом с дверью кнопку и, конечно, сможет рассказать об этом своим товарищам (если захочет).

Мостик: большое помещение, заполненное странными устройствами и мигающими панелями. В центре мостика установлено роскошное вращающееся кресло. Мостик (как и шлюзовой отсек) изрисован разноцветными оккультными символами, а с потолка свисают обереги из перьев и резных костей. За троном Закария припрятал взятую из медотсека (см. ниже) дыхательную маску, подключённую к баллону с усыпляющим газом.

Видеопанели на пульте управления челноком подключены к камерам и микрофонам, установленным в каждом отсеке корабля. Кроме того, на мостике находится мощная радиостанция, которую Закария намеренно вывел из строя. Опытный железячник может попытаться её починить — это проверка ремесла (–2). Кто знает, может, ему удастся поймать в эфире какую-нибудь передачу?

Кают-компания: в этом помещении находится небольшая кухонька и овальный стол, окружённый шестью невысокими табуретами. И стол, и стулья накрепко привинчены к полу. Пол, стены и даже потолок этого отсека заляпаны брызгами крови. На большой, целиком занимающий всю стену видеоэкран выводится изображение с видеокамер, размещённых внутри и снаружи челнока. Закария убивает своих жертв именно в кают-компании.

В холодильнике хранится 2d6 порций еды и 2d6 порций чистой воды.

Кубрик: из кают-компании можно попасть в отсек с тремя двухуровневыми койками и шестью шкафчи-



ками для личных вещей. В шкафчиках можно найти чистое бельё и одежду — аккуратно сложенные комбинезоны с эмблемой «Мимира» на груди, вложенную в пластиковую папку фотографию какой-то женщины в белом халате (доктор Ретциус) и какой-нибудь подходящий артефакт по усмотрению ведущего. Комната практически стерильна и буквально сверкает белизной — Закария запрограммировал Мульти поддерживать в кубрике идеальный порядок.

Медотсек: небольшой лазарет, оборудованный по последнему слову технологии Титанов. Пока персонажи находятся внутри, это оборудование обеспечивает качество +3 при проверке лечения, правда, пользоваться им может только тот, кто предварительно пройдёт успешную проверку понимания.

Здесь же герои смогут найти три газовых баллона: с обезболивающими, энергетиками и психостимуляторами (по 2d6 порций в каждом баллоне). Правильно применить их можно только при помощи дыхательной маски (одну маску Закария утащил на мостик, но в медотсеке есть запасная). Одна порция газа восстанавливает d6 пунктов сниженных из-за полученных повреждений характеристик: обезболивающие восстанавливают телосложение, энергетики — ловкость, психостимуляторы — смекалку. Обрати внимание, что обезболивающие и энергетики обладают галлюциногенными свойствами — избавляя от пунктов урона и усталости, они дают такое же количество пунктов смятения.

Машинное отделение: тесное помещение, доверху забитое гудящими и сверкающими механизмами, конструкция и принцип действия которых находятся далеко за гранью понимания персонажей игроков. Большую часть времени робот Мульти проводит именно здесь.

Криокамеры: в этом отсеке установлено шесть накрытых прозрачными колпаками овальных кроватей. Рядом с каждой кроватью располагается панель с экраном и мигающими лампочками. Криокамеры исправно работают до сих пор: криосон позволяет приостановить практически все биологические процессы, протекающие внутри живого организма, — даже смертельно раненый мутант не умрёт, пока находится внутри работающей криокамеры. Герои смогут выяснить это либо на практике, либо узнать от Закарии, если тот вдруг решит им об этом рассказать.

ОРАКУЛ СЕРЕБРЯНОГО ЯЙЦА



МОСТИК





КУБРИК



КРИОКАМЕРЫ

Посадочный отсек: первое, что бросается в глаза при входе в этот отсек, — странная ездовая машина. Одна из её осей сломана, но, похоже, это единственная её серьёзная неисправность. В широкой стенной нише висит шесть космических скафандров, а на дальней стене находится большая кнопочная панель. Пройдя успешную проверку понимания, персонажи смогут догадаться, какие кнопки нужно нажать, чтобы открыть посадочную дверь и опустить сходни — именно так Закария избавляется от тел убитых им паломников.





КАЮТ-КОМПАНИЯ

ТЕХНОЛОГИИ ТИТАНОВ

Стоящий в болоте челнок — продукт передовых сверхтехнологий, разработанных анклавами уже после наступления апокалипсиса. Конструкция и принцип работы большинства находящихся внутри устройств находится за гранью понимания персонажей игроков, а потому начинка Яйца должна выглядеть для них загадочно и пугающе. Технологии Титанов — большая редкость в мире игры «*Мутанты. Точка отсчёта*», о них подробно рассказано в соответствующем дополнении. Некоторые простейшие устройства, однако, доступны для понимания — успешная проверка этого навыка, например, позволит разобраться, как открываются двери. Вот несколько артефактов, о назначении которых персонажи игроков могут догадаться.

Луноход: эта небольшая ездовая машинка на электрическом ходу приспособлена для перемещения по бездорожью — нужно только починить ось. Заряда аккумулятора хватит на несколько часов (перезарядить луноход можно, например, от генератора).
Функция: луноход способен перевозить двух мутантов, увеличивает вдвое скорость перемещения в сражении, а исследование сектора Зоны на луноходе занимает вдвое меньше времени, чем пешком. Луноход также можно использовать при бегстве с поля боя и для того, чтобы таранить противников. Качество +2, прочность 2.
Требования: технология 50.
Эффект: технология +d6.

Скафандр: неуклюжий герметичный костюм, созданный для работы в безвоздушной среде.
Функция: обеспечивает класс защиты 12 против Гнили. Персонаж в скафандре должен проходить проверку выносливости каждый раз, когда захочет предпринять что-нибудь требующее серьёзных физических усилий. При провале персонаж получит 1 пункт усталости.
Требования: технология 50.
Эффект: технология +d6.

Цепной нож: компактный и эффективный электрический инструмент, с которым можно без труда прорубиться сквозь

самые густые заросли. Заряда аккумулятора хватит примерно на неделю работы (перезарядить нож можно, например, от генератора).

Функция: качество +2 при проверках драки. Урон 3. Лёгкий предмет.

Требования: технология 40.

Эффект: военное дело +d6.



ОБСТАНОВКА

Закария на самом деле — «чистый» человек, один из членов экспедиции Союза «Мимир», несколько лет назад отправленной на поиски доктора Ретциус и других учёных проекта «Эдем» (см. стр. 235 книги «*Мутанты. Точка отсчёта*»).

Потрясение, которое Закария испытал, ступив на поверхность отравленной Земли, помутило его рассудок и вызвало жесточайший психоз, в результате которого Закария почему-то решил, что экспедиция должна остаться на Земле навсегда. Когда руководитель отряда утратил надежду и отдал приказ возвращаться на орбиту, Закария обезумел и в приступе ярости перерезал всех своих товарищей.

Через некоторое время на серебристый челнок наткнулись мутанты. Находка настолько поразила жителей Зоны, что они немедленно сочли Серебряное яйцо даром богов, и Закария не преминул воспользоваться подвернувшейся возможностью. Передовые технологии челнока позволили ему явить несколько «чудес», завоевать сердца суеверных дикарей и тем самым решить проблему одиночества и медленно подходящих к концу запасов еды и воды, а галлюциногенные вещества, которые Закария нашёл в медотсеке, окончательно убедили новоявленных последователей в мистической природе Пророка Серебряного яйца.

Некоторое время дела Закарии шли просто чудесно, но запущенный психоз обострился, бывший исследователь сам искренне уверовал в свою божественную суть и перестал сдерживать клокотавшую в нём жажду убийства. Следующей жертвой Закарии стал один из посетителей — Оракул перерезал ему горло и сбросил тело бедняги в болото. Предупреждая неизбежные вопросы, он во всеуслышание провозгласил благую весть — отныне самые достойные из паломников будут живыми вознесены прямо к вратам Эдема. Всё сработало как нельзя лучше: слава Оракула достигла небывалых высот, а Закария продолжил убивать «избранных» и топить их тела в болоте.

ОБИТАТЕЛИ

В лагере паломников персонажи игроков могут повстречать практически кого угодно. Зона полнится слухами об Оракуле, и путешественники приходят к Серебряному яйцу из самых дальних краёв. Тут могут быть и Гончие Ада, и меки, и сектанты Новой Звезды, и даже упыри (см. главу 13 книги «*Мутанты. Точка отсчёта*»). Далее приведены параметры ключевых персонажей ведущего, обретающихся в этом особом секторе.

Закария. Бывший учёный-астрофизик, ныне — безжалостный убийца, всё глубже погружающийся в бездну кровожадного безумия. Поначалу его ещё терзало чувство вины, но, узнав Зону поближе и став Оракулом, он отринул эту человеческую слабость, недостойную его божественной сущности.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 5, смекалка 5, эмпатия 2.
Навыки: драка 4, проворство 3, стрельба 2, проницательность 4, влияние 5.
Мутации: —
Снаряжение: —
Артефакты: цепной нож (см. выше), защитный комбинезон (класс защиты 3 против урона и Гнили), баллон с усыпляющим газом (d6 порций, вдохнув этот газ, персонаж получит d6 пунктов смятения; тяжёлый предмет).

Мульти. Этот паукообразный робот около полуметра высотой ползает по всему челноку, занимаясь техническим обслуживанием его систем. Кроме того, Мульти может оказывать медицинскую помощь. Если Закария, сидя на мостике, не управляет роботом напрямую, тот просто будет придерживаться своей стандартной ежедневной программы. Мульти не может говорить, но обладает полноценной личностью и крайне обеспокоен прогрессирующим психозом Закарии. Проблема в том, что Мульти ничего не может поделать с этим самостоятельно — поведение робота сильно ограничено рамками вложенных в его память программ. Если персонажи игроков захотят пообщаться с Мульти, он сможет отвечать им при помощи морзянки или другой подобной системы сигналов (проверка понимания (–2)).

Характеристики: телосложение 3, ловкость 6.
Навыки: драка 2, проворство 4, лечение 5, ремесло 5.
Броня: 6.
Оружие: сварочный лазер (урон 1).

Греглас. Этот изъеденный Гнилью мутант когда-то явился к подножию Серебряного яйца в поисках смерти, но Оракул явил чудо исцеления, и теперь Греглас занимается учётом паломников и их подношений. Греглас ничего не знает об истинной природе Закарии и его болезненном пристрастии к убийствам — этот мутант, как и все остальные, искренне верит в божественную сущность Оракула и его предсказаний.

Характеристики: телосложение 1, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 2.	
Навыки: проворство 2, влияние 3, проницательность 4.	
Мутации: кукловод.	
Снаряжение: —	
Артефакты: зонт (см. стр. 198 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*).	

Данианна. Молодая воительница из живущего неподалёку племени мутантов-дикарей. Путешествие к Оракулу было частью её обряда инициации, но Греглас сумел разглядеть её потенциал и уговорил Данианну присоединиться к Стражам Яйца.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 2.	
Навыки: драка 3, проворство 2, стрельба 3.	
Мутации: ускоренная реакция.	
Снаряжение: самодельное копьё, самодельный лук, 8 стрел.	

Стражи Яйца. Простые мутанты, которые присоединились к Грегласу и теперь помогают ему принимать паломников и поддерживают порядок. Большую часть времени они проводят, старательно начищая обшивку Серебряного яйца. Стражи без раздумий отдадут свои жизни, чтобы защитить Оракула, Грегласа и челнок.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 2, эмпатия 2.	
Навыки: драка 2, проворство 1, стрельба 2.	
Мутации: одна случайная мутация.	
Снаряжение: самодельное копьё, самодельный лук, 4 стрелы.	

АРТЕФАКТЫ

Артефактов, доступных пониманию персонажей игроков, в челноке очень мало (почти все они описаны во врезке «Технологии Титанов» на стр. 13). К тому же срок службы этих артефактов крайне ограничен — если они выйдут из строя, герои вряд ли сумеют их починить.

ЕДА, ВОДА И ПАТРОНЫ

В сундуке на Площади Подношений всегда есть немного принесённой паломниками еды и чистой воды (d6 порций того и другого). В челноке, в холодильнике кают-компании, хранится небольшой неприкосновенный запас (2d6 порций того и другого).

СОБЫТИЯ

Персонажи могут наткнуться на Серебряное яйцо случайно или явиться к Оракулу по собственному желанию — в поисках ключа к местонахождению Эдема или кого-нибудь из своих подавшихся в паломники знакомых.

- Всякий, кто пожелает поговорить с Оракулом, должен заплатить Грегласу пять патронов или совершить иное подношение аналогичной стоимости (торг уместен). Совершив подношение, паломник получает дырявую металлическую пластинку с нацарапанным на ней номером. Обычно за день Оракул принимает не более 3–4 посетителей.
- В лагере паломников герои встречаются со старым другом (или врагом) — кем-нибудь из их собственного Ковчега или другого сектора Зоны.
- Когда очередь доходит до персонажа игрока, он понимает, что его пластинка с номером исчезла! Кто-то её украл, но кто?
- Некто просит героев узнать у Оракула, что случилось с паломником, который вошёл внутрь Серебряного яйца уже несколько дней назад и до сих пор не вернулся.
- Один из героев удостаивается аудиенции у Оракула. Доносящийся из динамиков голос Закарии приводит его на мостик. Сидя в своём кресле, Оракул пристально вглядывается в посетителя и начинает бормотать под нос свои таинственные «заклинания», перемежая их пронзительными завываниями. Через некоторое время он предлагает герою вдохнуть «волшебный воздух Древнего мира» и протягивает ему дыхательную маску, подключённую к баллону с усыпляющим газом (см. выше). Если герой отказывается, Оракул выгоняет его прочь. Если герой начнёт вести себя агрессивно, Закария выхватит свой цепной нож и вызовет на подмогу Стражей Яйца.
- Если герой, вдохнув «воздух Древнего мира», станет небоеспособным из-за полученного смятения, Закария перенесёт его в кают-компанию и попытается совершить ритуальное убийство. Если у персонажа нет мутаций, которые смогут ему помочь, постарайся дать ему другой шанс выпутаться из этого отчаянного положения. Возможно, произойдёт что-то, что отвлечёт Закарию и даст персонажу возможность вырваться? Возможно, на этот раз Мульти решит воспользоваться возможностью остановить Оракула и разбудит героя, вколов ему психостимулятор?
- Если герой, вдохнув «воздух Древнего мира», сохранит боеспособность, он почувствует сильное головокружение и увидит серию ярких и насыщенных галлюцинаций. Этим «видениям грядущего» не обязательно быть хоть сколько-нибудь правдоподобными, так что тут можешь дать волю самым безумным фантазиям!
- Один из героев видит, как Закария открывает посадочную дверь позади челнока и, озираясь по сторонам, сталкивает вниз по сходням чьё-то окровавленное тело. Это тело того самого мутанта, который несколько дней назад вошёл в Яйцо и не вернулся.

СЕМЯ ЗЛА

Ковчегу угрожает хищное дерево, одержимое манией величия! Его плоды, способные имитировать облик разумных существ, одного за другим заманивают жителей Ковчега в заброшенный спорткомплекс, логово своего вечно голодного родителя. План дерева состоит в том, чтобы сожрать всех жителей Ковчега, произвести на свет целую орду плодов и с их помощью подчинить своей воле всю Зону.

Обрати внимание, что «Семя зла» имеет двоякую природу: с одной стороны, заброшенный спорткомплекс — это особый сектор, который может находиться в любом квадрате Зоны, но саму ситуацию с вторжением плодов хищного дерева следует расценивать как полноценную угрозу Ковчегу (см. главу 10 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*). Ты, конечно, можешь использовать заброшенный спорткомплекс независимо, как декорацию для стычки с угнездившимся внутри здания чудовищем, но история сильно выиграет в драматизме и накале страстей, если герои выяснят, что давно знакомых им персонажей ведущего подменили какие-то непонятные, но до жути похожие на них существа.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Хищное дерево обитает на дне 25-метрового бассейна, расположенного под крышей крепкого кирпичного строения — заброшенного спортивного комплекса. На крыше комплекса установлена башенка крытой водяной горки, которая закладывает пару крутых петель снаружи здания, возвращается внутрь и обрывается в воздухе над бассейном. Фойе здания выложено искусно подогнанной разноцветной плиткой. Из фойе можно попасть в раздевалки с душами, сауной и туалетом, а оттуда — в бассейн и спортивный зал.

В купальном зале находится винтовая лесенка, ведущая на вершину водяной горки, вышка для прыжков в воду с тремя трамплинами (высотой один, три и пять метров), мелкий детский бассейн, глубокий 25-метровый бассейн и небольшая деревянная трибуна для зрителей и болельщиков. Дно и стены большого бассейна густо затянуты корнями и щупальцами хищного дерева. Вокруг бассейна стоят стражи дерева — четыре молодых, пока ещё безликих плода.

ОБСТАНОВКА

Сама того не зная, первый плод в Ковчег привела разведчица по имени Мойра. Возвращаясь домой из вылазки в Зону, она заночевала в окрестностях заброшенного спорткомплекса, и ночью, пока она спала, один из плодов напал на её спутника, раба по имени Бокк, принял его облик, а тело несчастного скормил хищному дереву. Под утро плод Бокк вернулся в лагерь и, как ни в чём не бывало, продолжил путь в компании ничего не подозревающей Мойры.

Добравшись до Ковчега, Бокк сумел заманить босса Брута в западню, где его поджидал ещё один безликий плод. Вдвоём они справились с грозным мутантом, и второй плод занял место Брута. Время от времени Лжебрут либо приказывает своим бандитам похитить кого-нибудь из жителей Ковчега, либо просто отправляется к заброшенному спорткомплексу в сопровождении одного из своих бандитов. Как бы то ни было, возвращается плод Брут из этого путешествия либо один, либо в сопровождении нового плода. Проблема в том, что поведение «босса» начинает беспокоить членов его банды, а беспокойные банды могут быть очень опасны как для самих себя, так и для окружающих.

Железячница по имени Урания — одна из приспешниц Брута — не пользуется уважением среди своих товарищей по банде. Дело в том, что она перебежчица — её предательство когда-то помогло Бруту жестоко расправиться с одним из его соперников, — и теперь, когда место Брута занял плод, жизнь Урании снова повисла на волоске. Оценив ситуацию, железячница поняла, что спасения можно искать только на стороне.

Несколько дней назад в Ковчеге появился новый плод, который принял облик Эстер, хозяйки лавки, в которой можно купить всё что угодно — от инструментов до ароматных трав. Поскольку плод ещё молод и сохраняет значительную часть воспоминаний Эстер, он ведёт себя почти как она, «узнаёт» знакомых и даже умудряется торговать.

Плод, принявший облик мутанта, можно вычислить по монотонной, лишённой эмоциональных оттенков речи и густой белой смоле, которая заменяет им кровь. Плоды пьют много воды (причём не только чистой, но и гнилой) и любят солнечный свет. Пока плод молод, эти особенности не очень бросаются в глаза, но становятся заметнее по мере того, как он становится старше. Кроме того, плоды конкретно этого хищного дерева пахнут орехами, и чем плод старше, тем сильнее этот аромат.

ОБИТАТЕЛИ

Хищное дерево. Конечно, вряд ли кто-нибудь из персонажей игроков сумеет узнать о планах дерева от самого дерева, но, изучив поведение плодов, любой сможет догадаться, что его основные интересы — поиск пропитания и рост. На данном этапе развития дерево стремится использовать свои плоды как агентов и добытчиков, а не как семена, но, если погибший плод не уничтожить (лучше всего сжечь), из него может вырасти новое хищное дерево. Конкретно это хищное дерево источает резкий ореховый аромат.

Параметры хищного дерева описаны на странице 187 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*.

Четыре плода. Вооружённые мачете плоды круглосуточно охраняют покой хищного дерева. Эти плоды пока сохраняют свой истинный облик — безликих и бесполых гуманоидов с гладкой зеленоватой кожей. Большую часть времени они проводят у бассейна, но иногда бродят в окрестностях заброшенного спорткомплекса или Ковчега в поисках новых жертв.

Параметры плодов хищного дерева описаны на странице 187 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*.
Снаряжение: мачете.

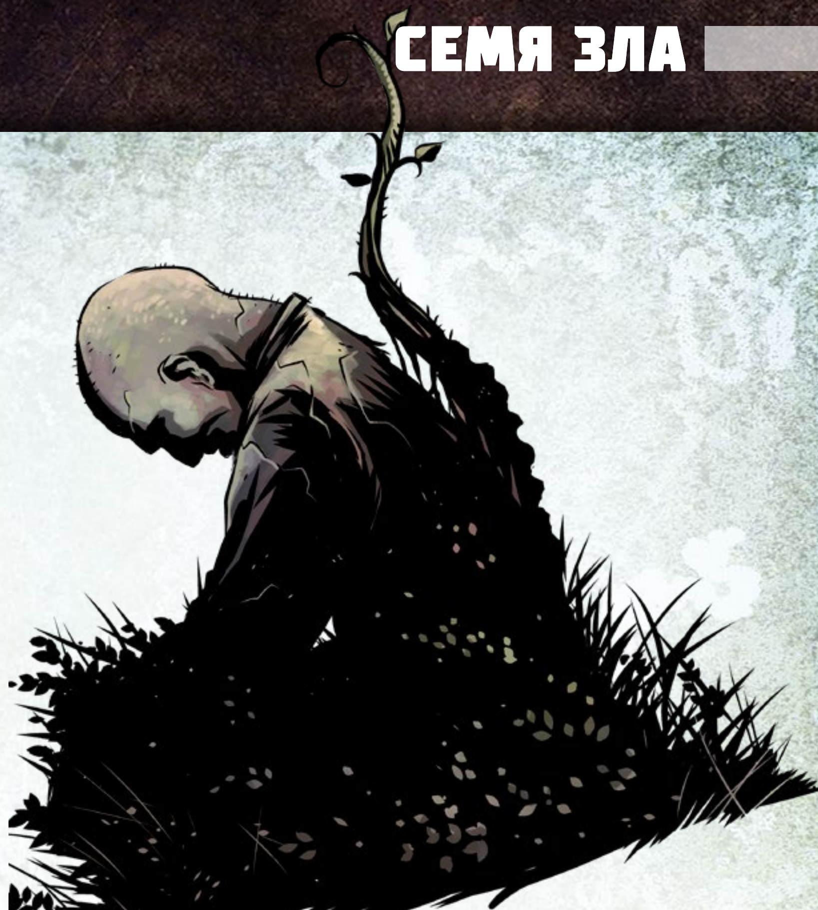
Разведчица Мойра. В основном занимается сбором еды и утиля для Ковчега. Собственноручно остриженные волосы Мойры топорщатся во все стороны неровными прядями, а длинная плащ-палатка надёжно защищает её от непогоды. Мойра готова на всё ради благополучия Ковчега и его жителей.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 5, смекалка 3, эмпатия 2.
Навыки: разведка 3, стрельба 2, скрытность 2.
Мутации: одна случайная мутация.
Снаряжение: самодельная винтовка, d6 патронов.

Раб Бокк. Очень старый плод. Бокк был коротышкой со спутанными волосами и гнилыми зубами. Мойра регулярно брала его с собой на вылазки в Зону, но в Ковчеге его гоняли с поручениями все кому не лень. Собранный во время вылазок утиль он складывал в старую магазинную тележку, которую постоянно таскал с собой, чтобы любой житель Ковчега мог брать из неё всё, что понадобится. Сейчас большую часть времени он проводит, неподвижно стоя со своей тележкой в самом солнечном месте Ковчега. Двигается он очень медленно, а на все вопросы отвечает неразборчивым бормотанием. Плод Бокк сильно пахнет орехами.

Параметры плодов хищного дерева описаны на странице 187 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*.
Снаряжение: тележка с утилем.

Босс Брут. Старый плод. Брут был крепким мутантом с буйной чёрной шевелюрой и густой курчавой бородой. Он громко говорил, раскатисто смеялся и терпеть не мог повторять приказы. В роли босса плод чувствует себя очень некомфортно, увиливает от принятия решений, а смеётся нервно, отрывисто и часто невпопад. Оказавшись в любой достаточно напряжённой ситуации, он начинает потеть водянистой молочно-белой смолой. Плод Брут отчётливо пахнет орехами.



Параметры плодов хищного дерева описаны на странице 187 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*.
Снаряжение: самодельный топор.

Банда Брута. В банде Брута пока что состоит десять бандитов. Брут использует их, чтобы похищать мутантов, по которым в Ковчеге вряд ли кто-то будет сильно скучать. Похищенных мутантов он лично отводит либо к хищному дереву, либо к ожидающему в окрестностях Ковчега плоду. Если бандиты не находят подходящую жертву, Брут берёт с собой одного из своих бандитов. Поскольку никто из ушедших с боссом бандитов не возвращался, остальные сочли, что Брут карает смертью тех, кто не сумел выполнить его приказ. Одержимые страхом перед своим грозным боссом, они пока так и не решились пойти на бунт.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 3.
Навыки: драка 2.
Мутации: одна случайная мутация.
Снаряжение: самодельный нож или шипованная бита.

Железячница Урания. Член банды Брута. Урания — одна из самых высоких и костлявых мутанток Ковчега. Её тонкие, почти прозрачные волосы убраны в хвост, а на лбу красуется огромное родимое пятно. Специальность Урании — моторы и электричество, но подобные сокровища в Зоне редки, и ей нечасто приходится

ЗАБРОШЕННЫЙ СПОРТКОМПЛЕКС



СПОРТЗАЛ

иметь с ними дело. Поскольку плод Брут больше не обращает на неё внимания, Урания начинает всерьёз опасаться за свою жизнь, но при этом понимает, что в одиночку ей точно не выжить.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 5, эмпатия 3.	
Навыки: ремесло 3, понимание 2, наблюдательность 1.	
Мутации: одна случайная мутация.	
Снаряжение: —	



РАЗДЕВАЛКИ И ДУШ



Лавочница Эстер. Молодой плод. Рыжие волосы Эстер собраны в косу, кончик которой Эстер любила теребить в руках. В своей берлоге Эстер устроила небольшую лавочку, которой теперь заправляет принявший её облик плод. Её ассимиляция оказалась настолько глубокой и эффективной, что плод сам до сих пор убеждён, что является мутанткой по имени Эстер, разум которой вдруг оказался в каком-то странном теле. Впрочем, истинная природа плода рано или поздно неизбежно возьмёт верх. Плод Эстер источает лёгкий аромат орехов.

Параметры плодов хищного дерева описаны на странице 187 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*.

Если ведущий хочет создать напряжённую атмосферу, проще всего сыграть на паранойе героев — пусть они гоняются за плодами, которые на деле окажутся обычными мутантами, и не забывай время от времени «приводить» в Ковчег новые плоды. Лучше всего, если они будут принимать облик персонажей ведущего, с которыми герои взаимодействовали ранее. Кто знает, вдруг плоды проникают в Ковчег годами, и теперь среди его жителей этих тварей больше, чем самих мутантов? Помни, что каждый обнаруженный героями плод в конце игровой встречи увеличивает убыль населения на единицу.

АРТЕФАКТЫ

В заброшенном спорткомплексе герои смогут найти d3 случайных артефактов.

ЕДА, ВОДА И ПАТРОНЫ

В заброшенном спорткомплексе нет ни еды, ни воды, ни патронов, но если герои смогут одолеть хищное дерево, будет целая куча дров.



ХИЩНОЕ ДЕРЕВО

СОБЫТИЯ

- Мойра и Бокк вернулись из вылазки в Зону несколько дней назад и герои, устав дожидаться, пока Бокк явится к ним с обещанным утилем, сами отправляются на поиски раба и его тележки. Плод Бокк будет неподвижно стоять в самом солнечном

месте Ковчега, а на любые вопросы отвечать невразумительным бормотанием.

- Урания приходит к героям и рассказывает, что Брут в последнее время ведёт себя очень странно. Она просит персонажей игроков поговорить с ним и выяснить, что происходит.
- Если герои поговорят с Мойрой, она разрешит им осмотреть Бокка и расскажет о заброшенном спорткомплексе, в окрестностях которого они ночевали по пути в Ковчег. Она уточнит, что внутрь они не заходили, но подробно опишет это строение. Поняв, что Ковчег подвергся вторжению плодов, она сама вызовется проводить персонажей игроков к потенциальному источнику этой таинственной угрозы.
- Персонаж ведущего, которого герои хорошо знают, исчезает без следа. Если они начинают задавать вопросы, появляются бандиты Брута и настойчиво рекомендуют бросить это гиблое дело. Дело в том, что именно они похитили персонажа ведущего и бедолага сейчас может либо томиться в плену у бандитов, либо шагать по Зоне в сопровождении Брута, либо готовиться к смерти в цепких побегах хищного дерева.
- Когда персонажи разговаривают с Эстер, они замечают, что её манера речи меняется в зависимости от того, какая личность сейчас доминирует внутри неё — весёлая торговка Эстер или равнодушный безэмоциональный плод. Если герои поинтересуются, в чём дело, Эстер пожалуется, что в последнее время плохо спит — её мучают страшные сны о ветвях-щупальцах и о том, как её кожа превращается в древесную кору.
- Эпилог: мёртвый плод лежит где-то на просторах Зоны, а из его позвоночника тянется к тусклому солнцу молодой зелёный побег.

СЕМЕЙНОЕ ГНЁЗДЫШКО

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Посреди истлевших руин стоит прекрасно сохранившийся дом, выстроенный ещё в Древние времена. Вокруг дома возведён высокий забор из дерева и колючей проволоки. Сквозь решетчатые створки ворот можно рассмотреть сам дом: основательное строение с толстыми кирпичными стенами и надёжными металлическими ставнями. По просторному двору бегают здоровенные собаки, грозный рык и огромные оскаленные пасти которых лучше любых табличек и знаков дают понять, что непрошеным гостям тут не рады. В глубине двора маячит силуэт тираннозавра — гигантского зубастого ящера с мощным хвостом и могучими когтистыми лапами. Только внимательно присмотревшись, можно понять, что этот ящер сделан из пластика и к тому же надёжно прибит длинными кольями к земле.

Если подойти к воротам поближе, можно увидеть, что справа от дома стоит гараж с бронированной ездовой машиной и обитым стальными листами фургоном, а слева устроен небольшой летний садик с пластиковой мебелью и флагштоком, на котором развевается выцветший голубой флаг с жёлтым крестом. Большую часть времени жители этого дома проводят во дворе или в саду.

ОБСТАНОВКА

Жители этого дома — девять «чистых» людей, потомков семей, решивших, что конец света — это ещё не повод отказываться от привычного образа жизни, бросать родной дом и прятаться под землю подобно крысам. Эти люди продолжают стричь газоны, гулять с собаками, ездить в Зону за «покупками», праздновать Рождество и выезжать на пикники в своей бронированной ездовой машине с жилым прицепом. По вечерам члены Семьи собираются на кухне, чтобы поиграть в настольные игры и послушать музыку на своём потрёпанном граммофоне.

Впрочем, эта мирная идиллия лишь видимость — жизнь в Зоне порядком ожесточила этих людей и превратила в беспощадных каннибалов. Возглавляет Семью шестидесятилетние супруги — Маменька Свея и Папенька Рагнар, приходящиеся друг другу сводными братом и сестрой. Семеро их Детишек возрастом от 15 до 45 лет формируют жёсткую, основанную на старшинстве семейную иерархию. Трое старших Детишек приходятся своим «родителям» сводными братьями и сёстрами, две средних — дочери Свеи и Рагнара, а двое младших — дети, которых Рагнар зачал уже со своими дочерьми. Стоит отметить, что никто из членов Семьи не считает такое положение вещей чем-то ненормальным.

Гости, допущенные на территорию Семейного гнёздышка, рано или поздно начнут подмечать различные странные детали и нарочитые, чрезмерно показные, можно даже сказать, истерические проявления родственных чувств. В первую очередь — со стороны Свеи и Рагнара, которые нередко срывают гнев на Детишках и злоупотребляют своим главенствующим положением в семейной иерархии. Особенно внимательный посетитель сможет заметить одну жутковатую деталь: большую стеклянную банку, набитую сотнями человеческих зубов — сувенирами на память о тех, кто попадал к каннибалам на обед в качестве главного блюда. Естественно, члены Семьи не собираются отказываться от своих пищевых привычек. В Зоне немало мест, где они расставили свои хитроумные ловушки, рассчитанные на поимку самой вкусной и желанной для них добычи — разумных существ.



ОБИТАТЕЛИ

В Семейном гнёздышке проживает девять человек: Папенька Рагнар, Маменька Свея и семеро Детишек — Хромой Гарри, Король Лотто, Большая Барб, Милашка Лина, Олли Кепка, Лиллемор и Младшенький. Все они слегка косят на один и тот же глаз и вообще до жути похожи друг на друга. Летом они все одеваются в тщательно залатанные синие спортивные костюмы, а зимой — в лыжные куртки, охотничьи штаны, вязаные шапочки и одинаковые свитера. Они никогда не выходят из дома без оружия и общаются обычно только с другими членами Семьи (единственное исключение из этого правила — Хромой Гарри, который предпочитает проводить время в одиночестве). Во дворе Семейного гнёздышка живёт пять здоровенных питбулей — любимцев всей Семьи.

Ниже приведено описание трёх ключевых персонажей ведущего.

Папенька Рагнар. Глава Семьи. Косоглазый долговязый старик. Самый высокий человек в Семье. Любит говорить о маринадах и тонкостях готовки мяса. На первый взгляд может показаться добродушным весельчаком, но любая провокация — и на смену милости быстро приходит гнев. Пользуется одеколоном с густой цветочной отдушкой. Большую часть времени проводит на кухне, в гараже или в Зоне, на охоте.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 4, эмпатия 2.

Навыки: проворство 2, стрельба 3, понимание 2, наблюдательность 3, знание Зоны 3, влияние 2.

Мутации: —

Снаряжение: кошачьи консервы (3 порции еды), ключ от сейфа.

Артефакты: охотничья винтовка, духи, банка газировки (см. стр. 200, 197 и 196 книги «*Мутанты. Точка отсчёта*»).

Хромой Гарри. Одиночка и великий мастер приготовления барбекю. Высокий костлявый мужчина с косящим в сторону глазом. Внешне очень похож на своего старшего брата Рагнара. Носит поварской колпак. Хромает после стычки со стаей голодных крыс. Одержим коллекционированием всевозможных безделушек. Нередко бродит по Зоне в компании своей магазинной тележки. Обожает жареное мясо и пойдёт на всё ради возможности заполучить подлинный древний гриль. Доверчив. Часто облизывается.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 1, эмпатия 2.

Навыки: драка 2, стрельба 2, знание Зоны 2, проницательность 2.

Мутации: —

Снаряжение: бейсбольная бита, охотничий нож (качество +2 при проверках драки, урон 2, лёгкий предмет), тележка с утилем, поясная сумка с приправами для барбекю.

Большая Барб. Старшая из сестёр. Высокая мускулистая девушка в заношенной бейсболке и грязной розовой футболке. Пахнет растительным маслом и жареной едой. Немного заикается. Очень пытлива и любознательна. Громко смеётся, иногда просто так, безо всякой причины. Страшно ненавидит Папеньку и Маменьку, но души не чает в своих младших «братишках» — Лил-

СЕМЕЙНОЕ ГНЁЗДЫШКО



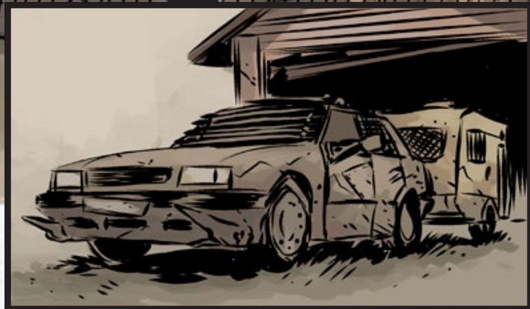
САД



УЮТНЫЙ УГОЛОК

КУХНЯ





ЕЗДОВАЯ МАШИНА С ЖИЛЫМ ПРИЦЕПОМ

леморе и Младшеньком. Желает знать о Зоне как можно больше, но из дому предпочитает выходить только в компании братьев, сестёр и собак.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 2.	
Навыки: драка 2, стрельба 2, знание Зоны 2, проницательность 2.	
Мутации: —	
Снаряжение: кастет.	
Артефакты: охотничья винтовка, тёмные очки, банка газировки (см. стр. 200, 202 и 196 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*).	

АРТЕФАКТЫ

Три артефакта находятся во дворе (пластиковый динозавр, автомобиль и жилой прицеп), остальные сокровища хранятся в доме или в гараже: карта Зоны, 2 охотничьи винтовки, 3 гранаты, 300 банок газировки, 30 полных бутылок топлива (300 порций), генератор, 5 аккумуляторов, 10 бутылочек духов, 5 картин (пасторальные пейзажи с животными), холодильник, микроволновка, граммофон и пластинки, запертый сейф с тремя слитками золота внутри, 4 магазинных тележки, пластиковая ёлочка, коробка с праздничными украшениями и всевозможная мебель (диван, кресла, столы, стеллажи, кровати, стулья и т.д.).

ЕДА, ВОДА И ПАТРОНЫ

На кухне стоит большая бочка с водой (50 порций), а в холодильнике хранится 100 порций еды (50 из них — мясо разумных существ). В подвале хранятся банки с консервами (ещё 20 порций еды). На полке в уютном уголке стоит коробочка с 10 патронами.

Все припасы периодически пополняются.

СОБЫТИЯ

Члены Семьи могут стать для героев как непримиримыми врагами, так и полезными, хотя и очень странными союзниками. У них есть машина, они хорошо знают Зону, так что повстречаться с ними герои могут практически где угодно, но все описанные ниже события должны происходить именно в Семейном гнёздышке.

- Неподалёку от Гнёздышка герои встречают членов Семьи, возвращающихся домой с «покупками». Их магазинные тележки доверху набиты артефактами и полезным утилем. Среди вещей есть то, что нужно персонажам игроков. Возможно, герои захотят поторговать?
- По приказу Папеньки Рагнара на лужайке перед входной дверью устанавливают клетку для свежепойманной «тушки» — разведчицы из Ковчега героев. Она очень взволнована и просит героев ей

помочь, но сделать это будет не так-то просто — клетка висит у всех на виду, и кто-нибудь из членов Семьи обязательно заметит неладное.

- Познакомившись с Семьёй поближе, персонажи игроков получают приглашение на обед. Естественно, всё это неспроста: каннибалы хотят либо заручиться поддержкой героев в борьбе с общим врагом, либо опоить персонажей разведённым в вине снотворным, убить и съесть.
- У Маменьки Свеи складывается твёрдое (хотя, возможно, и совершенно безосновательное) убеждение в том, что персонажи игроков знают о пищевых предпочтениях Семьи и, более того, сами их придерживаются. Она предлагает им стать поставщиками «живого товара» в обмен на часть хранящихся в доме сокровищ (например, на консервы или пару бутылок топлива).
- Через некоторое время после знакомства с Семьёй к героям обращается Большая Барб. Она твёрдо намерена убить Папеньку с Маменькой, но боится, что другие члены Семьи ей этого не простят. Она приглашает героев в дом, пока там никого больше нет, обещает щедрую награду за убийство Рагнара и Свеи и предлагает персонажам игроков закрепить сделку, создав с ней полигамный союз, который сможет возглавить и сплотить вокруг себя осиротевшую Семью.

ДАЛЬНИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Зона велика. Она куда больше, чем жители Ковчега могут себе представить. Область, изображённая на карте Зоны, — лишь крохотный клочок её бескрайних пространств. Обожжённая и отравленная Зона — это вся планета Земля.

Персонажи игроков могут пожелать отправиться в дальнее путешествие — за пределы области, простирающейся вокруг их родного Ковчега. Возможно, они отправятся туда на поиски Эдема, а возможно, будут вынуждены бежать, спасая собственные жизни.

МАСШТАБИРОВАНИЕ КАРТЫ

Для того чтобы отправиться в дальнее путешествие, игрокам понадобится карта помасштабнее. Карта для дальних путешествий, как и карта Зоны, расчерчена на квадраты, но каждый из них представляет собой область примерно 20 километров в поперечнике — расстояние, которое можно преодолеть за один дневной переход. Если у персонажей есть ездовые животные или машины, за дневной переход они смогут преодолевать до двух таких квадратов. Во время дальнего путешествия герои передвигаются значительно быстрее, поскольку цель такого путешествия — не исследовать Зону, а просто добраться до места назначения. В противном случае масштаб карты нужно снова увеличить и исследовать новую Зону как обычно.

ЛАНДШАФТ СЕКТОРА

Правила создания квадратов на карте для дальних путешествий немного отличаются от правил создания секторов Зоны. Во-первых, большая часть этих громадных квадратов — дикие пустоши, и ландшафт для них определяется при помощи отдельной таблицы. Пройди проверку d66.



Результат	Описание[1]
11–16	Дремучий лес. **Угрозы**: да. **Артефакты**: нет.
21–26	Редколесье. **Угрозы**: да. **Артефакты**: нет.
31–35	Заросли кустарника. **Угрозы**: да. **Артефакты**: нет.
36–42	Необычайно плодородная земля. **Угрозы**: да. **Артефакты**: нет.
43–52	Каменистая пепельная пустошь. **Угрозы**: да. **Артефакты**: нет.
53–54	Стеклянные равнины. **Угрозы**: да. **Артефакты**: нет.
55–56	Гигантский кратер. **Угрозы**: да. **Артефакты**: нет.
61–65	Городские руины. **Угрозы**: да. **Артефакты**: да.
66	Поселение.. Выбери или создай особый сектор Зоны по своему усмотрению.

[1] Ландшафт в рамках квадрата может варьироваться. Описание указывает, какой ландшафт занимает большую часть сектора карты для дальних путешествий.



Руины. Получив результат 61–65 («городские руины»), ты можешь определить или попросту выбрать подходящие руины из соответствующей таблицы на стр. 161 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*. Конечно, одиноч-

ные руины могут попадаться героям и в других секторах — подобные нюансы целиком отдаются на откуп ведущему.

Уровень заражения Гнилью определяется как обычно (см. стр. 162 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*). Отличие тут только одно: результат «оазис» (уровень заражения 0) означает, что где-то на просторах этого сектора находится незаражённый оазис, а весь остальной квадрат имеет уровень заражения 1.

Оказавшись на территории неразведанного квадрата, персонаж-разведчик может пройти проверку разведки как обычно, за исключением того, что в данном случае он не может сократить время путешествия, а значит, два последних трюка из перечня на странице 56 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»* ему не доступны.

Артефакты: ты можешь позволить героям найти артефакт, даже если тип ландшафта в квадрате подразумевает их отсутствие. Ты тут босс! Обрати внимание, что справедливо и обратное — если ты считаешь, что артефактов в «пустом» секторе быть не должно, никакие трюки героям-разведчикам не помогут.

КОНСТРУКТОР ЧУДОВИЩ

Чудовищ, описанных в 13 главе книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*, с лихвой хватит на несколько игровых встреч, но если ведущему этого покажется недостаточно, он всегда может создать новое чудовище при помощи горсти кубиков и нескольких таблиц. Помни, что если результат проверки по любой из таблиц тебе не понравится, ты всегда можешь пройти эту проверку ещё раз или попросту выбрать результат, который кажется тебе наиболее подходящим. Порой сочетание противоречивых результатов может оказаться интересным. Например, медлительная туша с особенностью «кровожадное» может выглядеть как ленивое травоядное, а на деле оказаться свирепым убийцей мутантов!



РАЗМЕР (D66)

11–14	Крошечное (телосложение 1)
15–21	Маленькое (телосложение 2)
22–33	Среднее (телосложение 3)
34–44	Крупное (телосложение 4)
45–55	Большое (телосложение 8)
56–62	Огромное (телосложение 10)
53–66	Исполинское (телосложение 12)

ТИП (D66)

11–18	Неповоротливое травоядное (ловкость 0)
19–28	Травоядное (ловкость 1)
29–36	Собиратель (ловкость 2)
41–44	Падальщик (ловкость 4)
45–62	Хищник (ловкость 6)
63–66	Агрессивный хищник (ловкость 8)

КОНЕЧНОСТИ (2D6)

2–3	Конечностей нет
4–5	Две ноги
6–7	Четыре ноги
8–9	Крылья
10	Шесть ног
11	Две ноги и две руки
12	Множество!

ШКУРА И ЗАЩИТА (2D6)

2–3	Кожа
4–5	Мягкая шерсть
6–7	Густая шерсть (броня 1)
8–9	Чешуя (броня 2)
10	Роговые пластины (броня 4)
11	Костяные пластины (броня 6)
12	Панцирь (броня 8)

ОРУЖИЕ (D66)

11–16	Когти Урон 1 при телосложении 1–3; урон 2 при телосложении 4–8; урон 3 при телосложении 9+
21–26	Клыки Урон 1 при телосложении 1–3; урон 2 при телосложении 4–5; урон 3 при телосложении 6+
31–34	Яд Пройди проверку d6: нервно-паралитический яд при результате 1–3; галлюциногенный яд при результате 4–6 (см. стр. 182 и 183 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
35–36	Кислотные железы Урон 1, дистанция: ближняя
41–46	Лапы Урон 1 при телосложении 1–3; урон 2 при телосложении 4–8; урон 3 при телосложении 9+
51–56	Рога Урон 1 при телосложении 1–3; урон 2 при телосложении 4–5; урон 3 при телосложении 6–8, урон 4 при телосложении 9+
61–65	Пройди проверку ещё дважды
66	Уникальное оружие по усмотрению ведущего

НАВЫКИ (D66)

11–26	Навыков нет
31–36	Проворство
41–56	Драка или стрельба в зависимости от оружия
61–64	Драка или стрельба в зависимости от оружия + проворство
65–66	Драка или стрельба в зависимости от оружия + проворство + выносливость

ПОКАЗАТЕЛЬ НАВЫКА (D66)

Пройди проверку по разу за каждый навык

11–26	Показатель навыка: 1
31–46	Показатель навыка: 2
51–56	Показатель навыка: 3
61–65	Показатель навыка: 4
66	Показатель навыка: 5

ЧИСЛЕННОСТЬ (2D6)

2–3	Стадо (4d6 существ)
4–5	Свора (2d6 существ)
6–9	Одиночка
10–11	Семейство (d6 существ)
12	Рой/стая: сила +3 (см. стр. 180 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)

МЕСТО ОБИТАНИЯ (D66)

11–16	Нора
21–26	Руины
31–36	Водоём
41–46	Вершины деревьев или крыши
51–56	Остов машины
61–66	Кратер

МУТАЦИИ (НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО)

У чудовищ в игре *«Мутанты. Точка отсчёта»* обычно нет мутаций, но ничто не мешает тебе создавать чудовищ, которые ими обладают. Мутировавшие чудовища могут идти на риск по тем же правилам, что и персонажи игроков. Пройди проверку d6

1–3	Мутаций нет
4	Одна мутация
5	Две мутации
6	Три мутации

ОСОБЕННОСТИ (D66)

11	Агрессивное
12	Бешеное
13	Больное
14	Боязливое
15	Быстрое
16	Возбудимое
21	Вонючее
22	Вороватое
23	Голодное
24	Жвачное
25	Заботливое
26	Игривое
31	Кровожадное
32	Ленивое
33	Любознательное
34	Милое
35	Осторожное
36	Одинокое
41	Потерянное
42	Приставучее
43	Раздражённое
44	Разумное
45	Раненое
46	Расстроенное
51	Робот
52	Слизистое
53	Сонное
54	Тупое
55	Уродливое
56	Устрашающее
61	Яркое
62–66	Пройди проверку ещё дважды

ИМЯ

У чудовищ в игре *«Мутанты. Точка отсчёта»* обычно нет громких имён, но разведчикам время от времени приходится придумывать названия для встреченных в Зоне чудовищ. Персонаж, который пройдёт проверку знания Зоны, в большинстве случаев сумеет припомнить хотя бы одно из слышанных ранее имён

D66	Прилагательное
11	Болотн...
12	Бородавчат...
13	Бродяч...
14	Водян...
15	Вонюч...
16	Воющ...

D66	Прилагательное
21	Гнил...
22	Громов...
23	Грязев...
24	Железн...
25	Землян...
26	Зубаст...
31	Каменн...
32	Кровав...
33	Кусач...
34	Липк...
35	Медн...
36	Медов...
41	Мусорн...
42	Мясн...
43	Огненн...
44	Палён...
45	Пепельн...
46	Пернат...
51	Песчан...
52	Погибельн...
53	Призрачн...
54	Солян...
55	Стальн...
56	Стеклянн...
61	Степн...
62	Токсичн...
63	Хищн...
64	Чумн...
65	Шипаст...
66	Штормов...

D66	Существительное
11	...ый/ий/ой варан
12	...ый/ий/ой гигант
13	...ый/ий/ой гнус
14	...ая губка
15	...ый/ий/ой дух
16	...ая жаба
21	...ый/ий/ой жук
22	...ый/ий/ой змей
23	...ый/ий/ой коготь
24	...ая кошка
25	...ый/ий/ой крыс

D66	Существительное
26	...ый/ий/ой летун
31	...ая летяга
32	...ый/ий/ой нетопырь
33	...ая обезьяна
34	...ое/ее отродье
35	...ый/ий/ой охотник
36	...ая пасть
41	...ый/ий/ой паук
42	...ый/ий/ой пёс
43	...ая пиявка
44	...ый/ий/ой плясун
45	...ый/ий/ой пожиратель
46	...ая птица
51	...ый/ий/ой рой
52	...ая рыба
53	...ый/ий/ой свин
54	...ый/ий/ой слизень
55	...ая сова
56	...ый/ий/ой студень
61	...ая сфера
62	...ая тварь
63	...ый/ий/ой увалень
64	...ый/ий/ой цветок
65	...ый/ий/ой червь
66	...ый/ий/ой ящер



Исканьям нет конца —
Закончив путь,
Вернись к его началу
И новый путь узришь.

Т. С. Элиот, Четыре квартета

Нельма погрузила весло в чёрную мёртвую воду и хорошенько налегла на деревянную рукоять. Самодельный плот тронулся с места и бесшумно окунулся в раскинувшуюся перед ним туманную пелену. Смог сегодня был настолько густым, что плот, казалось, остался единственным островком реальности посреди белого безмолвия. Нельма снова взялась было за весло, но усевшийся на носу Виктон внезапно замер и вскинул руку в предупреждающем жесте. Он что-то услышал... Или подумал, что услышал. Нельма перехватила весло — если совсем точно, это было не весло, а древняя снеговая лопата — и тоже внимательно прислушалась. Вроде тихо... Тут туманная пелена рассеялась, и впереди проступили очертания чёрной металлической трубы размером чуть ли не с сам Ковчег, одним концом уходящей в воду, а другим глубоко зарывшейся в пологий галечный пляж. Потрясённо замерев, Нельма и Виктон во все глаза уставились на величественное творение Древних. Никто из них не обратил внимания на едва слышный плеск и зелёную когтистую лапу, медленно показавшуюся из воды...

««Путеводитель по Зоне №1. Логово рептилоидов» — это первое официальное дополнение для игры «Мутанты. Точка отсчёта». На страницах этой брошюры ты найдёшь четыре особых сектора зоны и несколько инструментов, которые могут пригодиться тебе по ходу игры.

- «Логово рептилоидов». На островке, затерянном где-то в прибрежных водах Зоны, покоится гигантская металлическая труба, по слухам, доверху набитая всевозможными артефактами эпохи Древних. Но чем закончится встреча с тамошними обитателями — миром или войной?
- **«Оракул Серебряного яйца».** Разведчики поговаривают, что в металлическом яйце посреди болот живёт старик, который знает ответы на все вопросы. Может, именно он укажет, где начинается путь в Эдем? Искатели мудрости Оракула исчезают без следа? Что ж, значит, нужно быть настороже.
- **«Семя зла».** Ковчегу угрожает неведомый враг — ни с чем подобным Народу встречаться ещё не приходилось. Один за другим жители Ковчега превращаются во что-то... иное. Кто — или что — стоит за этим таинственным вторжением?
- **«Семейное гнёздышко».** Конец света, конечно, наступил, но на просторах Зоны нашлись люди, решившие, что это досадное недоразумение — не повод менять привычный образ жизни.
- **Путешествия на дальние дистанции.** Правила, которые позволят вам выбраться за пределы карты Зоны и отправиться в величайшее путешествие со времён Древних людей.
- **Конструктор чудовищ.** Создавай новых неведомых чудовищ при помощи пары кубиков и нескольких таблиц.



КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ № 1: **ЛОГОВО РЕПТИЛОИДОВ**



КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ № 2: **ОРАКУЛ СЕРЕБРЯНОГО ЯЙЦА**



КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ № 3: **ЗАБРОШЕННЫЙ СПОРТКОМПЛЕКС**



КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ № 4: **СЕМЕЙНОЕ ГНЁЗДЫШКО**